

© 1999 The 3DO Company. All Rights Reserved. Might and Magic, Blood and Honor, New World Computing, 3DO, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

Erste Schritte

Nach dem Intro-Video (das man überspringen kann, indem man die Esc-Taste drückt) landen Sie im Hauptmenü. Klicken Sie auf Neues Spiel, um ein neues Spiel zu beginnen. Sie können sich entscheiden, ob Sie eine neue Gruppe erstellen oder die bereits erstellte verwenden wollen. Ihr Abenteuer beginnt am Dock der Smaragd-Insel.

Erstellung der Charaktere

Nachdem Sie sich für ein neues Spiel entschieden haben, erscheint der Bildschirm zur Erstellung der Gruppe. Hier können Sie mit der bereits erstellten Gruppe fortfahren, das Porträt, den Namen, die Klasse, die Attribute und die Fähigkeiten jedes Mitglieds der Gruppe verändern oder mit dem **LÖSCHEN**–Knopf die Attribute auf die Standardwerte der jeweiligen Rassen setzen und sie dann weiter bearbeiten. Mit einem Rechtsklick auf eine der Fähigkeiten, Klassen oder eines der Attribute erhalten Sie Informationen darüber.

Porträt Klicken Sie auf die oberen linken und rechten Pfeile neben den Porträts, um das Aussehen und die Rasse zu verändern und auf die unteren Pfeile, um die Stimmen zu verändern.

Klasse Wählen Sie den Beruf des ausgewählten Charakters im unteren rechten Teil des Gruppenerstellungs–Bildschirms. Wenn Sie das Porträt eines Charakters ändern, werden sich auch die Anfangsattribute und -Fähigkeiten je nach Rasse verändern, nicht nach Porträt oder Klasse, wodurch alle bereits erfolgten Änderungen an den Werten des Charakters rückgängig gemacht werden.

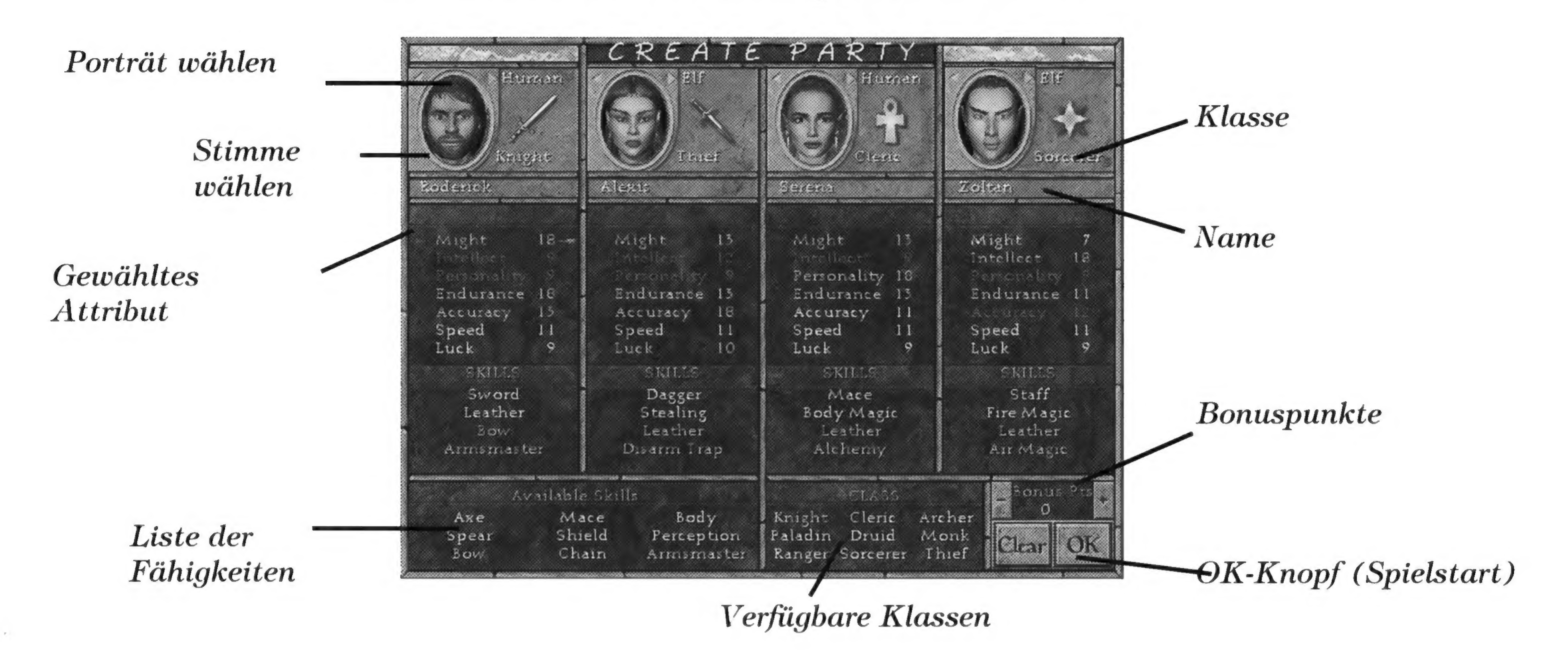
Name Klicken Sie auf den Namen des Charakters, um einen neuen Namen eingeben zu können, und drücken Sie dann Return.

Attribute Wenn Sie auf + oder – klicken, wird das derzeitig markierte und ausgewählte Attribut um 1-2 Punkte angehoben oder gesenkt, je nach ausgewähltem Attribut und ausgewählter Rasse. Sie können ein Attribut um bis zu zwei Punkte unter den Anfangswert senken oder es auf 15-30 Punkte anheben, je nach Rasse und ausgewähltem Attribut. Sie erhalten anfangs 50 Punkte, dazu wird jeder abgezogene Punkt addiert und jeder verteilte Punkt wird abgezogen. Sie müssen alle Punkte verteilen.

Fähigkeiten festlegen Jeder Charakter fängt mit zwei von seiner Klasse abhängigen Fähigkeiten an. Sie müssen sich dann für zwei weitere Fähigkeiten aus der Liste links unten auf dem Bildschirm entscheiden. Welche Fähigkeiten dabei zur Auswahl stehen, hängt ebenfalls von der Klasse des Helden ab. Jeder Charakter muß vier Fähigkeiten (zwei durch die Klasse vorgegeben, zwei von Ihnen ausgewählt)aufweisen.

Ihre Gruppe beginnt ihr Abenteuer am Dock der Smaragd-Insel, nur mit ein wenig Gold und ein paar Gegenständen ausgerüstet. Vergessen Sie nicht, die Gruppe mit ihrer Anfangsausrüstung auch auszustatten und die Charaktere in Ihrer Gruppe, die Magie anwenden, ihre Anfangssprüche lernen zu lassen. Sie werden auch den ersten NSC im Spiel bemerken, eine Dozentin. Sie hat nützliche Informationen parat.

Charaktererstellungs-Bildschirm



Optionen

Man erreicht den Optionen-Bildschirm, indem man die Esc-Taste drückt oder im Spiel auf den Spieloptionen–Knopf klickt. Hier können Sie die Dateioptionen auswählen (Neues Spiel, Spiel laden, Spiel speichern), die Einstellungen verändern, das Spiel verlassen oder zum Spiel zurückkehren.

Zurück Might and Magic VII weiterspielen.

Neues Spiel Das derzeitige Might and Magic VII Spiel abbrechen und mit einer neuen Gruppe von vorne beginnen. Achtung: Das aktuelle Spiel wird dadurch nicht gespeichert.

Spiel speichern Klicken Sie auf den Slot, in dem Sie das Spiel speichern wollen, geben Sie einen Namen für das gespeicherte Spiel an und klicken Sie auf den Speichern-Knopf.

Einstellungen Bei den Video-Optionen können Sie diverse Anzeigeoptionen, wie zum Beispiel Lichteffekte oder eine Gammakorrektur (Helligkeit) verändern. Ihre Drehungsrate kann auf 16 Schritte, 32 Schritte und auf Stufenlos eingestellt werden. Sie können die folgenden Optionen an- oder ausschalten: Laufgeräusche, Treffer anzeigen, beim Verlassen eines Gebäudes immer umdrehen und Rennen. Die Tastaturbelegung kann in einem speziellen Menü angepaßt werden. Schließlich können Sie noch die Lautstärke der Soundeffekte, der Musik und der Sprachausgabe verändern.

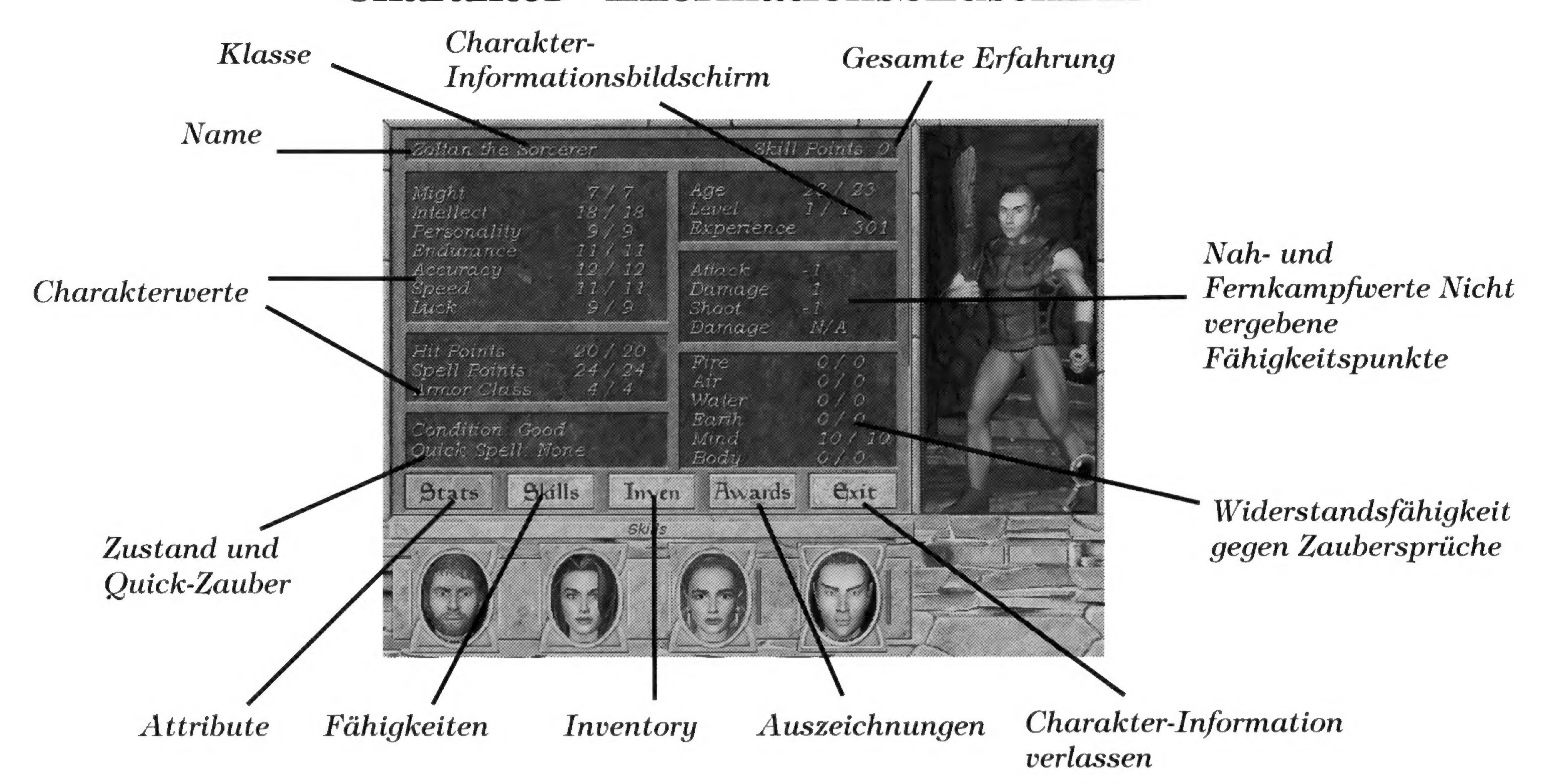
Spiel laden Klicken Sie auf das gespeicherte Spiel, das Sie laden wollen, und klicken Sie dann auf den Laden–Knopf. Das erste Spiel auf der Liste ist der Autosave-Spielstand, hier wird jedesmal Ihr Spiel gespeichert, wenn Sie in ein neues Gebiet der Karte wechseln.

Beenden Might and Magic VII verlassen und zum Hauptmenü zurückkehren. Achtung: Ihr Spiel wird dadurch nicht gespeichert.

Charakter-Information

Attribute werden mit zwei Zahlen angegeben, dem aktuellen und dem maximalen Stand. Der derzeitige Stand zeigt das Attribut nach Berücksichtigung aller Effekte (Zaubersprüche, Gegenstände, temporäre Boni, usw.). Der aktuelle Stand kann viel höher oder niedriger sein als der maximale. Ein Wert von 13 entspricht dem normalen Wert. Für alle 2 Punkte die Sie darunter oder darüber liegen, erhalten Sie die entsprechenden Abzüge oder Boni.

Charakter - Informationsbildschirm



Ruhen

Man gelangt in den Ruhen–Bildschirm, indem man im Abenteuerbildschirm die R-Taste drückt oder auf den Ruhen – Knopf klickt. Hier kann man sich entscheiden, ob man übernachten oder nur Zeit verstreichen lassen will.

8 Stunden ruhen und heilen Dies verbraucht soviel Nahrung, wie neben dem Apfel in dieser Zeile angezeigt wird. Es vergehen 8 Stunden, und alle Charaktere erhalten ihre vollen Treffer- und Zauberpunkte wieder zurück. Man kann im Schlaf von Monstern überfallen werden. In den Kneipen kann man gefahrlos ruhen.

Bis zum Morgengrauen warten Die Zeit bis 5:00 morgens wird verstreichen. Dabei wird keine Nahrung verbraucht, und die Charaktere erhalten auch keine Treffer- oder Zauberpunkte zurück.

1 Stunde warten Hiermit lassen Sie eine Stunde verstreichen. Sie erhalten keine Treffer- oder Zauberpunkte durch dieses Warten.

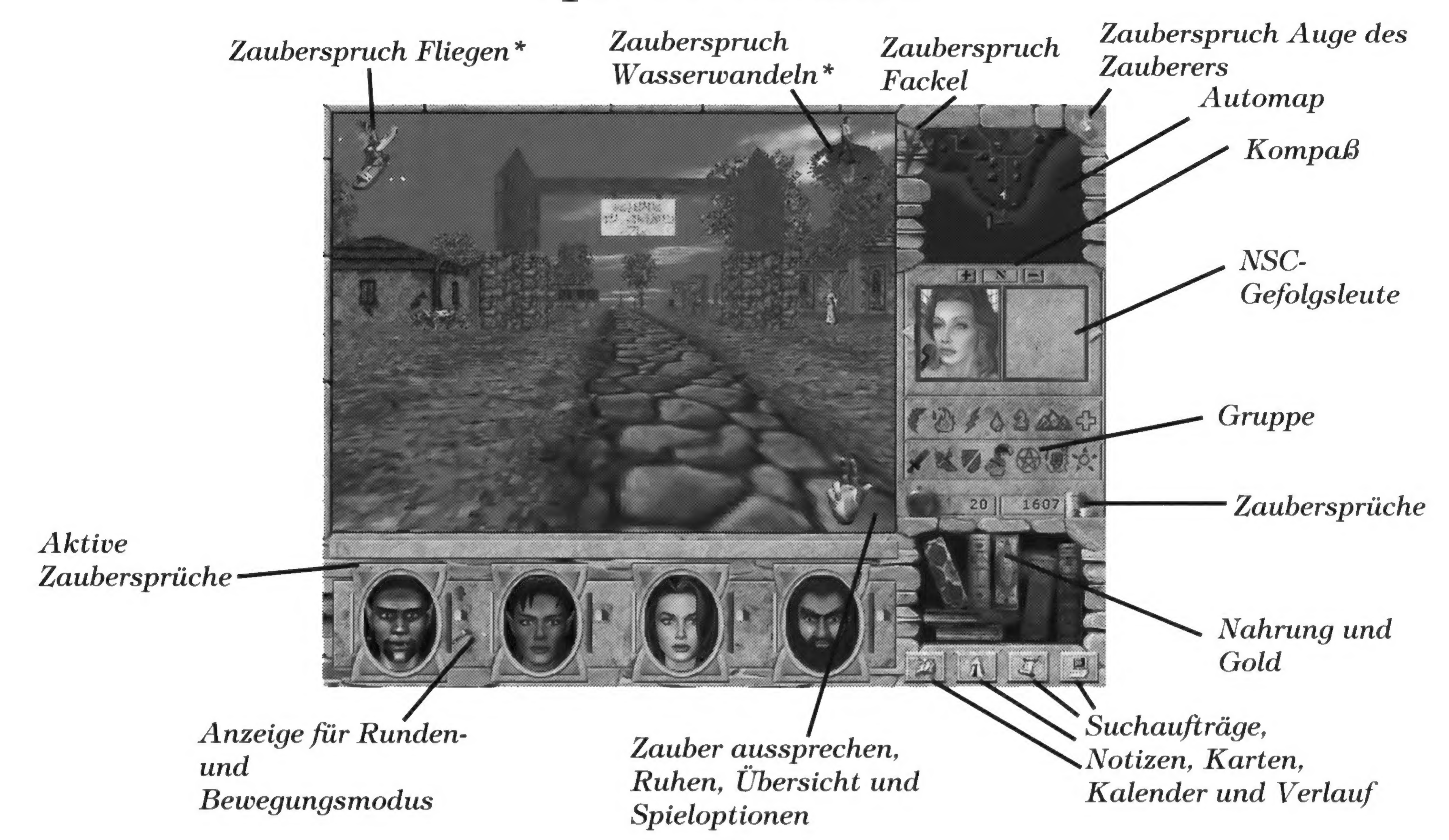
5 Minuten warten 5 Minuten verstreichen. Sie erhalten keine Treffer- oder Zauberpunkte.

Nicht-Spieler Charaktere (NSC)

Nicht alle Personen, denen Sie begegnen, sind feindlich gesinnt. Manche warten nur darauf, Ihnen Geschichten und Gerüchte mitzuteilen oder wollen sogar Ihrer Gruppe beitreten. Wenn Sie mit einem NSC kommunizieren, wird das Verhalten Ihres Gegenübers von Ihrem Ruhm und Ihrem Ruf abhängen. Manche werden Sie freundlich behandeln, andere werden erst gar nicht mit Ihnen reden.

Sie können so gut wie jeden für Ihre Gruppe anheuern, bis zu zwei Personen gleichzeitig. Manche dieser Leute helfen Ihrer Gruppe auch mit bestimmten Fähigkeiten. Einige NSCs werden sich Ihnen automatisch anschließen. In diesem Fall können Sie allerdings immer noch zwei weitere NSCs mitnehmen.

Spiel - Bildschirm

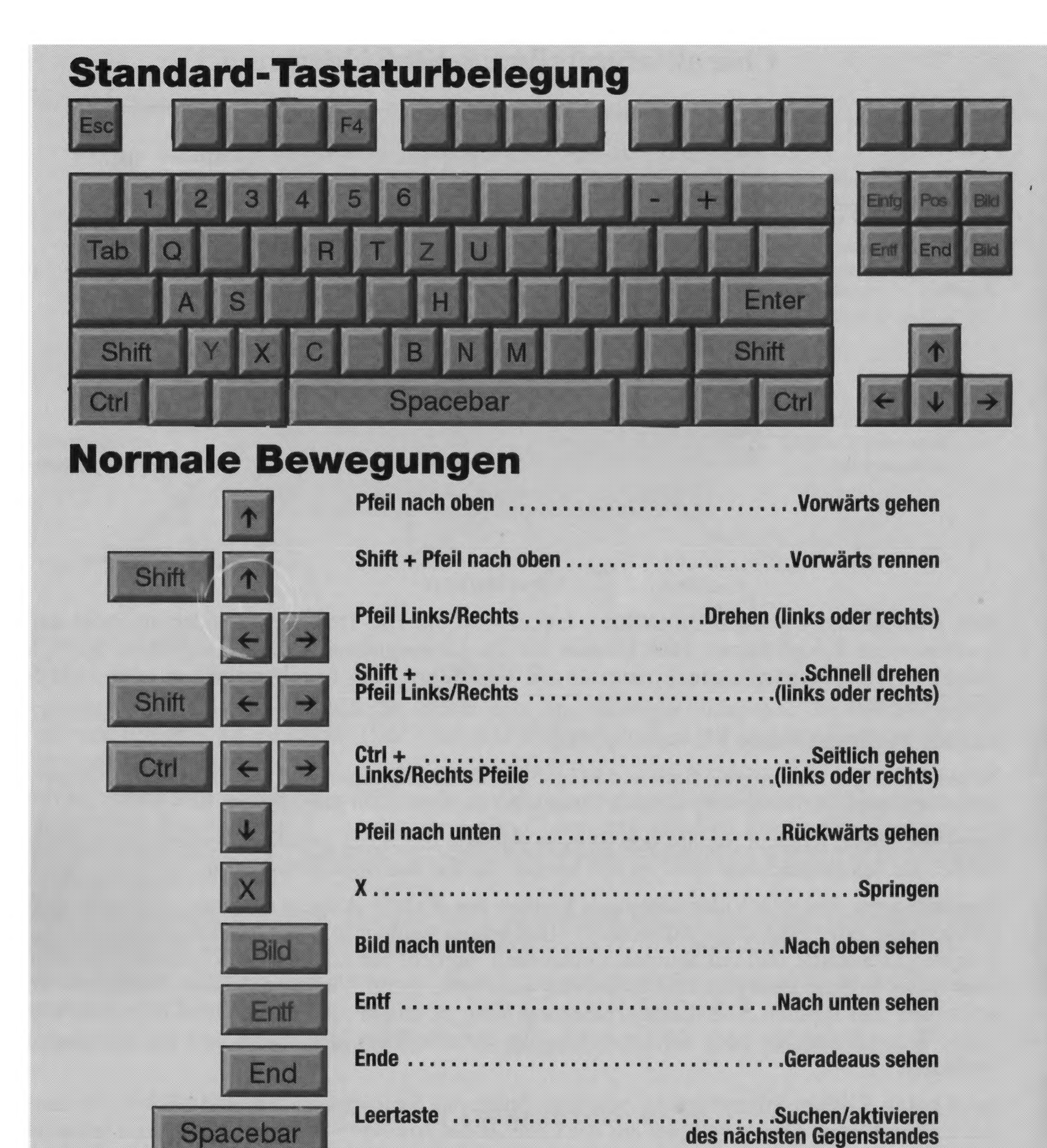


Tips zum Kampf

Auf Ihrer Reise werden Ihnen viele feindliche Menschen und Monster begegnen. Bereiten Sie sich auf Ihre Verteidigung vor, wenn Diplomatie kein Ausweg mehr ist. Hier ein paar Tips zum Kampf:

- Vergewissern Sie sich, daß jeder Charakter die beste Waffe, die beste Rüstung und den besten Schild benutzt. Wenn Sie Ihre Rüstung im Rucksack spazierenführen, wird Sie Ihnen nichts bringen.
- Große Schlachten gewinnt man im Rundenmodus viel leichter. Sobald Sie ein Monster sehen, drücken Sie Enter, um sich das Terrain und dessen Eigenheiten genauer anzusehen. Zählen Sie die Monster, denen Sie gegenüberstehen und überprüfen Sie deren Trefferpunkte, indem Sie einen Rechtsklick auf sie machen.
- Benutzen Sie Fernwaffen und Zaubersprüche, um Gegner schon aus der Ferne zu schwächen.
- Behalten Sie die Verletzungen Ihrer Charaktere im Auge. Wenn einer Ihrer Charaktere 50% oder weniger seiner Trefferpunkte übrig hat, heilen Sie ihn. Wenn es schlecht aussieht, und Sie wahrscheinlich nicht gewinnen können, rennen Sie weg.
- Vergewissern Sie sich, daß jeder Magie anwendende Charakter seinen stärksten Spruch als Quick-Zauberspruch eingestellt hat. Dieser sollte natürlich davon abhängen, gegen wen und wo Sie kämpfen. Um den Quick-Zauber auszuwählen, öffnen Sie das Zauberbuch, wählen den gewünschten Spruch aus und klicken auf den Zauber wählen-Knopf in der rechten unteren Ecke des Bildschirms.
- Bestimmte Effekte, z.B. Schwäche oder Krankheit, beeinflussen Ihren Charakter negativ. Vergewissern Sie sich, daß der Zustand Ihrer Charaktere „gut“ ist, zumindest so weit wie möglich. Besuchen Sie einen Tempel, um sich vollständig von negativen Zuständen zu kurieren. Seien Sie gewarnt, die Behandlungskosten hängen teilweise damit zusammen, wie lange sie schon unter diesem Zustand leiden.

* Wenn aktiv, erscheinen hier die Zauberspruch-Symbole.



Maus

Gegenstand nehmen	Auf den Gegenstand klicken
Gegenstand ablegen	Gegenstand halten und auf Bildschirm klicken
Gegenstand benutzen	Mit Gegenstand auf großes Porträt klicken
Gegenstand tragen	Mit Gegenstand auf großes Porträt klicken
Gegenstand geben	Mit Gegenstand auf Porträt klicken
Details zum Gegenstand	Rechtsklick auf den Gegenstand
Allgemeine Informationen	Rechtsklick

Hinweis: Das große Porträt ist die Ganzkörperabbildung des Charakters im Inventory – Bildschirm. Das Porträt ist das Gesicht Charakters in den meisten Bildschirmen.

Fliegen

Bild nach oben .... Aufsteigen

Einfg .... Sinken

Pos 1 .... Schnell landen

Bücher öffnen

Q .... Aktuelle Suchaufträge

N .... Automatische Notizen

M .... Karten

T .... Kalender

H .... Geschichte

Kampf

A ...Aktiver Charakter greift den nächstliegenden Gegner an

S .... Aktiver Charakter wird, wenn möglich
.... (in dieser Reihenfolge):

1. Quick-Zauber aussprechen
2. Mit Bogen oder Zauberstab angreifen
3. Unbewaffnet angreifen

B .... Aktiver Charakter wartet eine Kampfrunde

C .... Zauber aussprechen / Zauberbuch öffnen

Enter .... Runden-/Echtzeitmodus umschalten

Might and Magic VII – For Blood and Honor

Sonstiges

R .... Ruhen

+ und - ...... Heran-/herauszoomen auf der Automap

1 - 4 .... Charakter wählen (von links nach rechts)

5 – 6.............. Mit sichtbaren NSCs sprechen

Esc (Abenteuer Bildschirm)..... Spieloptionen aufrufen

Esc (andere Stelle) .... Aktuelles Fenster schließen

F4 .... Vollbild Modus an/aus

U .... „Immer rennen"-Funktion an/aus

Y.................................. Schreien

(Freundliche Kreaturen/Bürger gehen aus dem Weg)

Z .... Übersicht

Tab .... Aktive Charaktere durchschalten

Belegung der Maus

Vorbereiteten Zauber sprechen	Shift + Klick auf gültiges Ziel
Angreifen	Klick auf gültiges Ziel
Stehlen	Control + Klick auf gültiges Ziel
Gegenstand benutzen	Rechtsklick mit Gegenstand auf Porträt
Buch/Schriftrollen lesen	Rechtsklick mit Gegenstand auf Porträt
Gegenstand benutzen	Gegenstand wird gehalten, Taste # drücken
Trank herstellen	Rechtsklick mit Kraut auf Flasche
Tränke mischen	Rechtsklick mit Trank auf anderen Trank

Hinweis: Wenn ein Befehl bei einem Ziel ungültig ist, wird der Zeiger zu einem Fadenkreuz, mit dem ein gültiges Ziel ausgewählt werden kann.